

NEED HELP WITH INSTALLATION, MAINTENANCE OR SERVICE?

Nintendo Customer Service
SUPPORT.NINTENDO.COM
or call **1-800-255-3700**

NEED HELP PLAYING A GAME?

Recorded tips for many titles are available on Nintendo's Power Line at (425) 885-7529. This may be a long-distance call, so please ask permission from whoever pays the phone bill. If the information you need is not on the Power Line, you may want to try using your favorite Internet search engine to find tips for the game you are playing. Some helpful words to include in the search, along with the game's title, are: "walk through," "FAQ," "codes," and "tips."

BESOIN D'AIDE POUR L'INSTALLATIO L'ENTRETIEN OU LA RÉPARATION?

Service à la Clientèle de Nintendo
SUPPORT.NINTENDO.COM
ou appelez le **1-800-255-3700**

BESOIN D'AIDE DANS UN JEU?

Un nombre d'astuces pré-enregistrées sont disponibles pour de nombreux titres sur la Power Line de Nintendo au (425) 885-7529. Il est possible que l'appel pour vous soit longue distance, alors veuillez demander la permission de la personne qui paie les factures de téléphone. Si les informations dont vous avez besoin ne se trouvent pas sur la Power Line, vous pouvez utiliser votre Moteur de Recherche préféré pour trouver de l'aide de jeu. Certains termes utiles que vous pouvez inclure dans votre recherche sont "walk through" ("étape par étape"), "FAQ" ("Foire Aux Questions), "codes" et "tips" ("astuces").

¿NECESITAS AYUDA DE INSTALACIÓN, MANTENIMIENTO O SERVICIO?

Servicio al Cliente de Nintendo
SUPPORT.NINTENDO.COM
o llame al **1-800-255-3700**

¿NECESITAS AYUDA CON UN JUEGO?

Consejos grabados para muchos títulos están disponibles a través del Power Line de Nintendo al (425) 885-7529. Esta puede ser una llamada de larga distancia, así que por favor píde permiso a la persona que paga la factura del teléfono. Si el servicio de Power Line no tiene la información que necesitas, recomendamos que uses el Motor de Búsqueda de tu preferencia para encontrar consejos para el juego que estás jugando. Algunas de las palabras que te ayudarán en tu búsqueda además del titulo, son: "walk through" ("instrucciones paso a paso"), "FAQ" ("Preguntas Frecuentes"), "codes" ("códigos"), y "tips" ("consejos").



The Official Seal is your assurance that this product is licensed or manufactured by Nintendo. Always look for this seal when buying video game systems, accessories, games and related products.

Ce Sceau Officiel est votre garantie que le présent produit est agréé ou manufacturé par Nintendo. Recherchez-le toujours quand vous achetez des appareils de jeu vidéo, des accessoires, des jeux et d'autres produits apparentés.

El Sello Oficial es su ratificación de que este producto tiene licencia o es manufacturado por Nintendo. Busque siempre este sello al comprar sistemas de videojuegos, accesorios, videojuegos, y productos relacionados.



NINTENDO OF AMERICA INC.
P.O. BOX 957, REDMOND, WA
98073-0957 U.S.A.



www.nintendo.com

PRINTED IN USA

Wii™

NEW PLAY CONTROL!

MARIO power TENNIS™

INSTRUCTION BOOKLET MODE D'EMPLOI FOLLETO DE INSTRUCCIONES

PLEASE CAREFULLY READ THE Wii™ OPERATIONS MANUAL COMPLETELY BEFORE USING YOUR Wii HARDWARE SYSTEM, GAME DISC OR ACCESSORY. THIS MANUAL CONTAINS IMPORTANT HEALTH AND SAFETY INFORMATION.

IMPORTANT SAFETY INFORMATION: READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES.

⚠ WARNING – Seizures

- Some people (about 1 in 4000) may have seizures or blackouts triggered by light flashes or patterns, and this may occur while they are watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.
- Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition should consult a doctor before playing a video game.
- Parents should watch their children play video games. Stop playing and consult a doctor if you or your child has any of the following symptoms:

Convulsions	Eye or muscle twitching	Altered vision
Loss of awareness	Involuntary movements	Disorientation

- To reduce the likelihood of a seizure when playing video games:
  1. Sit or stand as far from the screen as possible.
  2. Play video games on the smallest available television screen.
  3. Do not play if you are tired or need sleep.
  4. Play in a well-lit room.
  5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

⚠ WARNING – Repetitive Motion Injuries and Eyestrain

Playing video games can make your muscles, joints, skin or eyes hurt. Follow these instructions to avoid problems such as tendinitis, carpal tunnel syndrome, skin irritation or eyestrain:

- Avoid excessive play. Parents should monitor their children for appropriate play.
- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- If your hands, wrists, arms or eyes become tired or sore while playing, or if you feel symptoms such as tingling, numbness, burning or stiffness, stop and rest for several hours before playing again.
- If you continue to have any of the above symptoms or other discomfort during or after play, stop playing and see a doctor.

⚠ CAUTION – Motion Sickness

Playing video games can cause motion sickness in some players. If you or your child feel dizzy or nauseous when playing video games, stop playing and rest. Do not drive or engage in other demanding activity until you feel better.

IMPORTANT LEGAL INFORMATION

This Nintendo game is not designed for use with any unauthorized device. Use of any such device will invalidate your Nintendo product warranty. Copying of any Nintendo game is illegal and is strictly prohibited by domestic and international intellectual property laws. "Back-up" or "archival" copies are not authorized and are not necessary to protect your software. Violators will be prosecuted.

REV-E

WARRANTY & SERVICE INFORMATION

REV-Q

You may need only simple instructions to correct a problem with your product. Try our website at support.nintendo.com or call our Consumer Assistance Hotline at 1-800-255-3700, rather than going to your retailer. Hours of operation are 6 a.m. to 7 p.m., Pacific Time, Monday - Sunday (times subject to change). If the problem cannot be solved with the troubleshooting information available online or over the telephone, you will be offered express factory service through Nintendo. Please do not send any products to Nintendo without contacting us first.

HARDWARE WARRANTY

Nintendo of America Inc. ("Nintendo") warrants to the original purchaser that the hardware product shall be free from defects in material and workmanship for twelve (12) months from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this warranty period, Nintendo will repair or replace the defective hardware product or component, free of charge.* The original purchaser is entitled to this warranty only if the date of purchase is registered at point of sale or the consumer can demonstrate, to Nintendo's satisfaction, that the product was purchased within the last 12 months.

GAME & ACCESSORY WARRANTY

Nintendo warrants to the original purchaser that the product (games and accessories) shall be free from defects in material and workmanship for a period of three (3) months from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this three (3) month warranty period, Nintendo will repair or replace the defective product, free of charge.*

SERVICE AFTER EXPIRATION OF WARRANTY

Please try our website at support.nintendo.com or call the Consumer Assistance Hotline at 1-800-255-3700 for troubleshooting information and repair or replacement options and pricing.*

*In some instances, it may be necessary for you to ship the complete product, FREIGHT PREPAID AND INSURED FOR LOSS OR DAMAGE, to Nintendo. Please do not send any products to Nintendo without contacting us first.

WARRANTY LIMITATIONS

THIS WARRANTY SHALL NOT APPLY IF THIS PRODUCT: (a) IS USED WITH PRODUCTS NOT SOLD OR LICENSED BY NINTENDO (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, NON-LICENSED GAME ENHANCEMENT AND COPIER DEVICES, ADAPTERS, AND POWER SUPPLIES); (b) IS USED FOR COMMERCIAL PURPOSES (INCLUDING RENTAL); (c) IS MODIFIED OR TAMPERED WITH; (d) IS DAMAGED BY NEGLIGENCE, ACCIDENT, UNREASONABLE USE, OR BY OTHER CAUSES UNRELATED TO DEFECTIVE MATERIALS OR WORKMANSHIP; OR (e) HAS HAD THE SERIAL NUMBER ALTERED, DEFACED OR REMOVED.

ANY APPLICABLE IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING **WARRANTIES OF MERCHANTABILITY** AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE HEREBY LIMITED IN DURATION TO THE WARRANTY PERIODS DESCRIBED ABOVE (12 MONTHS OR 3 MONTHS, AS APPLICABLE). IN NO EVENT SHALL NINTENDO BE LIABLE FOR CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES RESULTING FROM THE BREACH OF ANY IMPLIED OR EXPRESS WARRANTIES. SOME STATES DO NOT ALLOW LIMITATIONS ON HOW LONG AN IMPLIED WARRANTY LASTS OR EXCLUSION OF CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES, SO THE ABOVE LIMITATIONS MAY NOT APPLY TO YOU.

This warranty gives you specific legal rights. You may also have other rights which vary from state to state or province to province.

Nintendo's address is: Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA 98073-0957 U.S.A.

This warranty is only valid in the United States and Canada.



Manufactured under license from Dolby Laboratories. Dolby, Pro Logic, and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories.

This game is presented in Dolby® Pro Logic® II surround sound. Connect your game console to a sound system with Dolby Pro Logic, Dolby Pro Logic II, or Dolby Pro Logic IIx decoding to experience the excitement of surround sound. You need to enable "Surround" in the sound settings of the game console.





Contents

Controls

You can play this game with only the Wii Remote™ controller, but you can also plug in a Nunchuk™ to move your character.



How to Hold the Controller

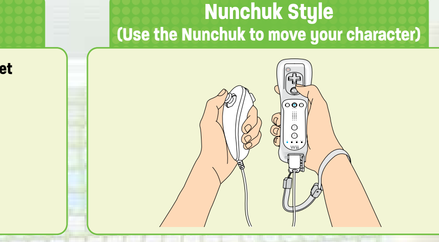
The way you hold the controller depends on whether you're using just a Wii Remote controller or a Wii Remote and Nunchuk (Nunchuk style).

Please see the Wii Operations Manual for how to use the Wii Remote controller and the Wii Remote Jacket and wrist strap, and how to attach peripheral devices.

Wii Remote Only
(Basic Configuration)

Wii Remote Jacket

Nunchuk Style
(Use the Nunchuk to move your character)



SYSTEM MENU UPDATE

Please note that when first loading the Game Disc into the Wii console, the Wii console will check if you have the latest system menu, and if necessary, a Wii System Update screen will appear. Press OK to proceed.



Wii Remote Controller

Black text denotes menu operations, while red text denotes actions.

Swing the Wii Remote controller to hit a shot during game play.

Pointer
"Pointing" means pointing the Wii Remote at the TV screen.

Control Pad
Scroll through menus
- Move
- Unless the Nunchuk is plugged in, characters move automatically

Ⓐ Button
Choose item
- Hit Power Shot (Manual mode)
- Press Ⓐ while swinging the Wii Remote to hit an offensive Power Shot

⊖ Button
- Perform lunge (Manual mode)
- Dive for the ball by pressing ⊖ and swinging the Wii Remote

② Button
Switch camera

B Button
Cancel selection
- Hit Power Shot (Manual mode)
- Press B while swinging the Wii Remote to hit a defensive Power Shot

⊕ Button
- Perform lunge (Manual mode)
- Dive for the ball by pressing ⊕ and swinging the Wii Remote

HOME Button
Display HOME Menu

① Button
Display Pause Menu

Using the Nunchuk

Control Stick
Scroll through menus
- Move
- Controls

This game isn't compatible with Nintendo GameCube™ controllers.

⚠CAUTION: WRIST STRAP USE

Please use the wrist strap to help prevent injury to other people or damage to surrounding objects or the Wii Remote in case you accidentally let go of the Wii Remote during game play.

Also remember the following:

- *Make sure all players put on the wrist strap properly when it is their turn.*
- *Do not let go of the Wii Remote during game play.*
- *Dry your hands if they become moist.*
- *Allow adequate room around you during game play and make sure that all areas you might move into are clear of other people and objects.*
- *Stay at least three feet from the television.*
- *Use the Wii Remote Jacket.*



Getting Started



Main Menu

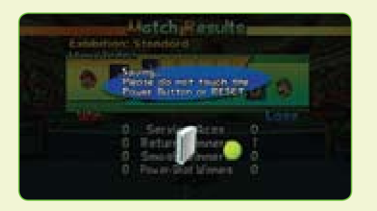
At the title screen, press Ⓐ to go to the Main Menu. Use ✚ or ◎ to scroll over to a selection, or point to it. Confirm your selection by pressing Ⓐ.



Exhibition	P. 12	Up to four people can play in this versus mode.
Tournament	P. 14	Beat your rivals and advance through tournaments in this single-player mode.
Special Games	P. 14	Play special tennis-themed games. A maximum of four people can play.
Continue	P. 14	Continue a previous game.
Records	P. 14	See results for all game modes.
Event Games		At the title screen, press Ⓐ while holding Ⓑ to make Event Games appear on the Main Menu.

About Saving.

If you've played the game at least once, your VS records and some other records will automatically save. Depending on the mode, you can even save games in progress. You can save up to three games. In order to save a game, there must be at least one available block in the Wii system memory.



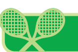
To erase all your save data, go to the Options menu and choose Data and then Erase all. Be careful, because once a file is erased, it's gone forever.

When you save during a game, your completed sets and games will be saved. Accumulated ring points for ring shots will also be saved.



Setting Up a Match

Here's the basic process for setting up a match, whether it's an exhibition P. 12, tournament P. 14, or special game P. 14.

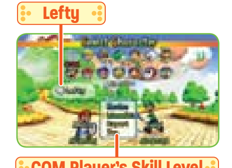


Match Preparation

Choose a game mode from the Main Menu P. 5 and follow these steps.

1 Choose a character and type of game.

Choose a character. If there are multiple players, press Ⓐ on each Wii Remote controller on the Select Character screen. Press ⊖ to switch the configuration between right-handed and left-handed. When playing an exhibition match with one or two people, choose between singles or doubles.



2 Select a court, cup, or game.

In Exhibition, choose the game type and court P. 12. In Tournament P. 14, choose the cup. In Special Games, choose the game and level.

3 Setting up VS play.

When playing an exhibition, choose the type of match P. 12.





Toad's Tennis Corner

Tennis Rules to Remember

● Games and Sets

In tennis, there are three types of scoring: points, games, and sets. There are four points in a game and six games in a set. (In Mario Power Tennis, there's also a two-games-per-set setting.) If you're playing a one-set match, the player who wins the set wins the match. If you are playing a three-set match, the player who wins two sets wins the match, and if you're playing a five-set match, you'll need to win three sets to win the match.

● Calling the Score

Tennis scores are announced in the following manner:

No Points = 0 (Love)	1 Point = 15	2 Points = 30	3 Points = 40

Once someone wins a fourth point, the game is over.

● Deuce and Advantage

When both players have scored three times and the score is tied at 40, this is called deuce. The next player to score gets closer to winning and then has the advantage. If the player who has the advantage scores again, that player wins and the game is over. If, however, the opposing player scores, then the game is tied again and returns to deuce.

● Tiebreak

For example, if, in a two-game, one-set match, both players have won two games, this situation is called a tiebreak. In a tiebreak, the first player to score seven points wins. If the players tie at six to six, however, they're at deuce and must continue playing until one player wins two points in a row.



Viewing the Game Screen



Starting a Game

To start a game, refer to Setting Up a Match P. 6 and choose the characters and type of match.



Game Screen

Your character automatically moves toward the ball, but you can also move using ✚. Swing the Wii Remote at the right time to hit the ball. When using the Nunchuk, move using Ⓞ.



As you're charging for a shot, your Power Gauge will slowly fill. When it's full, you can hit a Power Shot.

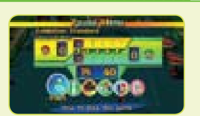


Match Results

When a match is over, the Match Results will report the number of sets and games won. After you press Ⓐ, you can choose to return to the Main Menu P. 5 or play again.

Pause Menu

Press ① to display the Pause Menu during the game. The contents of the Pause Menu differ between game modes. Press ① or Ⓑ to return to the game.



Rules	View the rules for the current game mode.
Controls	See how to perform different shots.
Camera	Switch the camera view. You can also do this by pressing ② during the game. **Stationary Cam**: This camera shoots the entire court from a fixed position behind the player. **Dynamic Cam**: The camera is placed close to the player's character.
Control Options	Switch control setups here P. 14.
End Game	Choose this to end the game and return to the Main Menu.
Save	Select this to save a game in progress.
Tournament Board	Open this to view the tournament board.



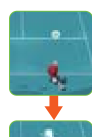
Serving and Returning

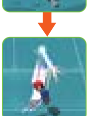
Serve the ball to start the game, and when your opponent hits the ball back to you, swing your Wii Remote with good timing to hit the ball back.



Serving

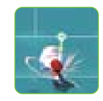
Move left or right with ✚ or Ⓞ to change the location of your serve. Swing the Wii Remote up to toss the ball, and while the ball is in the air, swing the Wii Remote again to serve the ball. The serve will change depending on how you swing P. 9. When serving, aim for the opponent's court diagonally across from you. If your serve doesn't land in this area, it's called a fault, and if you hit two faults in a row, your opponent will gain a point.





Hitting a Return

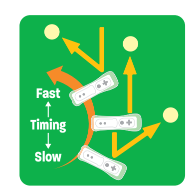
Swing the Wii Remote at an incoming ball to return it. Just like the serve, your shot will change depending on how you swing the Wii Remote. When you return a serve, only hit the ball after it bounces once on your side of the court.



Your player will automatically lunge at faraway shots. When your Control Options P. 14 are set to Manual, you can also manually lunge at a shot by pressing ⊕ or ⊖ and swinging the Wii Remote.

Shot Direction and Strength

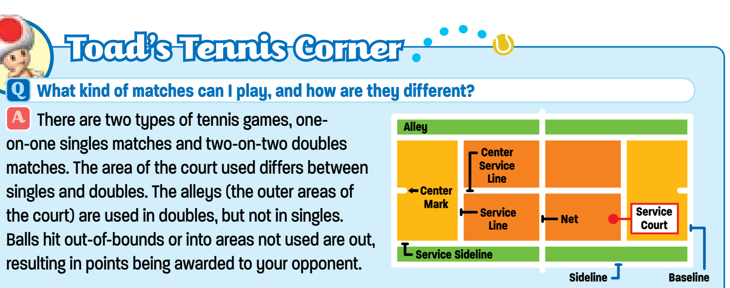
The direction of a shot is determined by the timing of hitting the shot. Swing the Wii Remote quickly to hit a strong shot. Instead of large swings, take light and fast swings.



Toad's Tennis Corner

Q What kind of matches can I play, and how are they different?

A There are two types of tennis games, one-on-one singles matches and two-on-two doubles matches. The area of the court used differs between singles and doubles. The alleys (the outer areas of the court) are used in doubles, but not in singles. Balls hit out-of-bounds or into areas not used are out, resulting in points being awarded to your opponent.





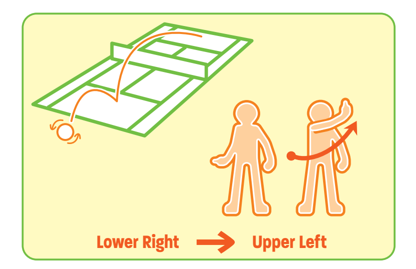
Different Shots

Hit different types of shots by swinging the Wii Remote in different ways.
Right and left controls switch if you're in left-handed mode.



Topspin

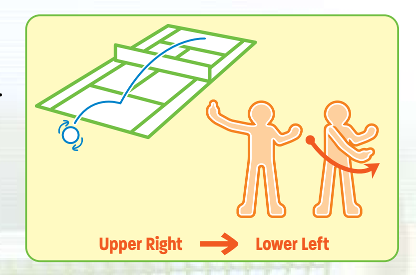
Swing the Wii Remote diagonally upward from right to left to hit a fast-moving shot with a high bounce.
The ball's trail will become orange.
Swing the Wii Remote diagonally upward from left to right to hit a backhand topspin shot.





Slice

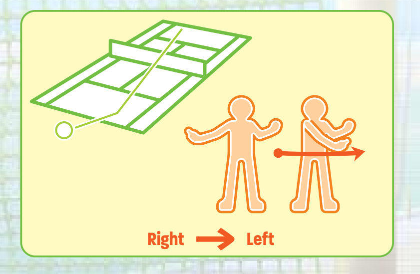
Swing the Wii Remote diagonally downward from right to left to hit a slower shot with a low trajectory and a low bounce.
The ball's trail will become blue.
Swing the Wii Remote diagonally downward from left to right to hit a backhand slice.





Flat Shot

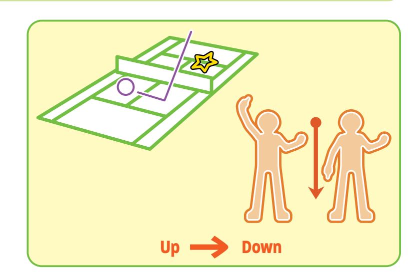
Swing the Wii Remote in a straight line from right to left to hit a fast shot with a low bounce.
The ball's trail will become green.
Swing the Wii Remote from left to right to hit a flat backhand shot.





Smash

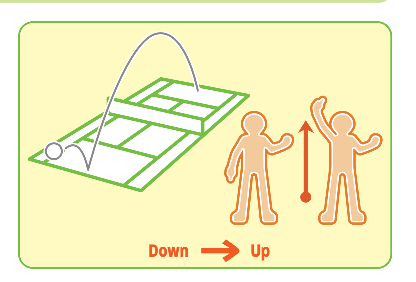
When a ball comes at you with a very high trajectory, a smash point will appear on the court. Move close to the smash point and swing the Wii Remote down to hit a smash shot. A smash is a very fast shot. A smash shot's trail is purple.





Lob

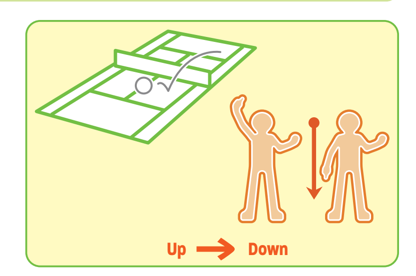
Swing the Wii Remote up to hit a shot with an extremely high trajectory toward the back of the court.





Drop Shots

Swing the Wii Remote down to hit a shot with an extremely low trajectory aimed toward the front of the court.



Choosing Your Shots

Choose your shot based on the position of your opponents. When your opponents are close to the net, hit a lob shot over their heads. When they are at the baseline, hit a drop shot closer to the net.



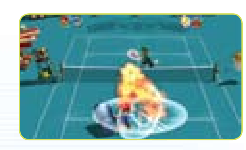
Power Shots

When the Power Gauge ➡ P. 7 is full, you can hit a Power Shot. There are two types of Power Shots, offensive and defensive, which automatically change according to your distance from the ball. Control options are set to Easy by default, which means that Power Shots are triggered by swinging the Wii Remote. Go to the Control Options menu ➡ P. 7 to change this setting. When Hit Power Shots is set to Manual, Power Shots are activated by swinging the Wii Remote while pressing Ⓐ or Ⓑ.

If you try to hit an offensive Power Shot when you're far from the ball, a defensive Power Shot will automatically be activated when Select Power Shot is set to Auto in the Control Options. When it's set to Manual, swing the Wii Remote while pressing Ⓐ to activate an offensive Power Shot, or swing the Wii Remote while pressing Ⓑ to activate a defensive Power Shot. If you're too far away from the ball or your timing is off, you'll miss the shot.

Offensive Power Shots

If you're close to the ball when you use a Power Shot, you'll perform a super-strong offensive shot with all sorts of special effects.



Defensive Power Shots

If the ball is out of your range when you use a Power Shot, you'll perform a distance-negating defensive shot that will allow you to return almost anything your opponent sends your way.



Taunting

Taunt your opponents by waving the Wii Remote when the ball is on their side of the court. Taunting can decrease your opponent's Power Gauge.

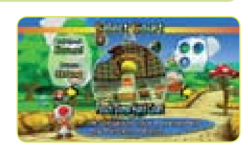


Game Modes

Choose a game mode from the Main Menu ➡ P. 5. The number of people who can play differs depending on the game mode. For two or more players, all players must enter the game by pressing Ⓐ on their Wii Remote controllers on the Select Character screen.

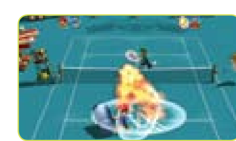
Exhibition

Up to four players can play this versus mode. Depending on the court you choose, you can play either standard tennis or something a little more unusual and Mario themed.

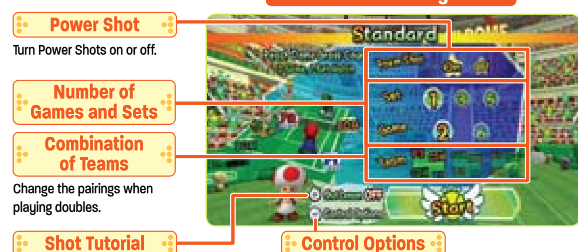


Standard Court

Adjust the versus-match format and play a standard tennis match. Select a court by pointing at it and pressing Ⓐ or by scrolling with ✚ or ◎ and pressing Ⓐ. Choose Start to start the game.



Versus-Match Setting Screen



Power Shot
Turn Power Shots on or off.

Number of Games and Sets

Combination of Teams
Change the pairings when playing doubles.

Shot Tutorial

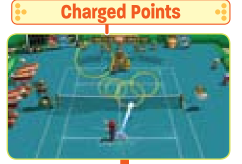
Control Options

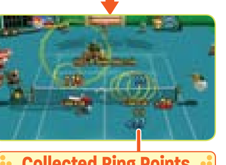
Ring Shot

Score points by hitting the ball through rings that appear around the court. The smaller the ring, the higher the point total. If you win a point in the game, you collect half of your opponent's ring points. The winner is the one to reach the number of points designated in the Settings menu.

If the game ends in a tie, the player who won the last point in the game is the winner.

Charged Points



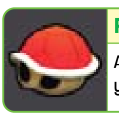


Collected Ring Points

Item Battle

Use the special items that appear on the court for wild tennis matches. You'll receive one of the following items if you hit a ball through one of the item boxes. The items you receive go into effect automatically the next time you hit the ball.





Red Shell

A homing shell that chases after opponents. If a red shell hits you, you'll lose your balance and stumble.



Green Shell

Three shells that zoom out in straight lines along three distinct paths. If a green shell hits you, you'll lose your balance and stumble.



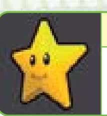
Banana

A slippery peel that will make you lose your footing if you step on it.



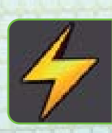
Mushroom

A mushroom that increases your movement speed for a little bit.



Star

A star that increases your abilities and makes you invulnerable for a little bit.



Lightning

A bolt that shrinks your opponents in stature and power.



Tournament

Pit your skills against other players in a tournament and aim for a championship in this one-player mode. Choose the tournament you will compete in and confirm your choice. When you win, you get a trophy and open up new tournaments to play in. You can save progress in a tournament after each match is completed.



Special Games

These are tennis-themed games that up to four people can play. Set the difficulty level you prefer. When playing with multiple people, you can also set time limits.



Continue

To continue a previous game, choose a save file and press Ⓐ to confirm.



Records

View records for all game modes here.



Options

Adjust game features here.

Music	Turn music on or off.
Control Options	Choose between Easy, Normal, Technical, or Manual control options.
Data	Erase all save data here. Be careful! Once game data is erased, it's gone for good.

Control Options

Hit Power Shot	Choose whether to activate Power Shots automatically or manually.
Select Power Shot	If this is set to Auto, you choose which type of Power Shot to use in a given situation.
Lunge	If this is set to Auto, you will automatically dive for a ball that is far away from you.

VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT L'INTÉGRALITÉ DU MODE D'EMPLOI DE LA Wii™ AVANT D'UTILISER VOTRE SYSTÈME, VOTRE DISQUE DE JEU, OU VOS ACCESSOIRES Wii. CE MODE D'EMPLOI COMPREND D'IMPORTANTES INFORMATIONS SUR VOTRE SANTÉ ET VOTRE SÉCURITÉ.

INFORMATIONS IMPORTANTES CONCERNANT VOTRE SÉCURITÉ : VEUILLEZ LIRE LES PRÉCAUTIONS SUIVANTES AVANT QUE VOUS OU VOTRE ENFANT NE JOUIEZ À VOS JEUX VIDÉO.

⚠ AVERTISSEMENT – Danger d'attaque

- Même si elles n'ont jamais connu de tels problèmes auparavant, certaines personnes (environ 1 sur 4 000) peuvent être victimes d'une attaque ou d'un évanouissement déclenché par des lumières ou motifs clignotants, et ceci peut se produire pendant qu'elles regardent la télévision ou s'amusent avec des jeux vidéo.
- Toute personne qui a été victime d'une telle attaque, d'une perte de conscience ou de symptômes reliés à l'épilepsie doit consulter un médecin avant de jouer à des jeux vidéo.
- Les parents doivent surveiller leurs enfants pendant que ces derniers jouent avec des jeux vidéo Arrêtez de jouer et consultez un médecin, si vous ou votre enfant présentez les symptômes suivants:

Convulsions	Tics oculaires ou musculaires	Perte de conscience
Problèmes de vision	Mouvements involontaires	Désorientation

- Pour diminuer les possibilités d'une attaque pendant le jeu :
  1. Tenez-vous aussi loin que possible de l'écran.
  2. Jouez sur l'écran de télévision le plus petit disponible.
  3. Ne jouez pas si vous êtes fatigué ou avez besoin de sommeil.
  4. Jouez dans une pièce bien éclairée.
  5. Interrompez chaque heure de jeu par une pause de 10 à 15 minutes.

⚠ AVERTISSEMENT – Blessures dues aux mouvements répétitifs et tension oculaire

Les jeux vidéo peuvent irriter les muscles, les poignets, la peau ou les yeux. Veuillez suivre les instructions suivantes afin d'éviter des problèmes tels que la tendinite, le syndrome du tunnel carpien, l'irritation de la peau ou la tension oculaire :

- Évitez les périodes trop longues de jeu. Les parents devront s'assurer que leurs enfants jouent pendant des périodes adéquates.
- Même si vous ne croyez pas en avoir besoin, faites une pause de 10 à 15 minutes à chaque heure de jeu.
- Si vous éprouvez de la fatigue ou de la douleur au niveau des mains, des poignets, des bras ou des yeux, ou si vous ressentez des symptômes tels que des fourmillements, engourdissements, brûlures ou courbatures, cessez de jouer et reposez-vous pendant plusieurs heures avant de jouer de nouveau.
- Si vous ressentez l'un des symptômes mentionnés ci-dessus ou tout autre malaise pendant que vous jouez ou après avoir joué, cessez de jouer et consultez un médecin.

⚠ ATTENTION – Nausée

Jouer à des jeux vidéo peut causer étourdissement et nausée. Si vous ou votre enfant vous sentez étourdi ou nauséeux pendant le jeu, cessez de jouer immédiatement et reposez-vous. Ne conduisez pas et n'entreprenez pas d'autres activités exigeantes avant de vous sentir mieux.

INFORMATIONS LÉGALES IMPORTANTES

Ce jeu Nintendo n'est pas conçu pour l'utilisation avec un appareil non autorisé. L'utilisation d'un tel appareil invalidera votre garantie de produit Nintendo. Le copiage d'un jeu Nintendo est illégal et strictement interdit par les lois domestiques et internationales régissant la propriété intellectuelle. Les copies de « sauvegarde » ou d « archivage » ne sont pas autorisées et ne sont pas nécessaires à la protection de vos logiciels. Tout contrevenant sera poursuivi.

REV-E

RENSEIGNEMENTS SUR L'ENTRETIEN ET LA GARANTIE

REV-Q

Vous pourriez n'avoir besoin que de simples instructions pour corriger un problème. Vous pouvez visiter notre site Web à support.nintendo.com ou appeler notre Ligne de Service à la Clientèle, au 1 (800) 255-3700, plutôt que de retourner chez votre détaillant. Nos heures d'ouverture sont de 6 h 00 à19 h 00, heure du Pacifique, du lundi au dimanche (heures sujettes à changement). Si le problème ne peut pas être résolu en consultant les renseignements sur les problèmes et leurs solutions en ligne ou au téléphone, on vous offrira un service en usine express chez Nintendo. Veuillez n'expédier aucun produit sans avoir appelé Nintendo au préalable.

GARANTIE SUR LES APPAREILS

Nintendo of America Inc. (« Nintendo ») garantit à l'acheteur original que l'appareil ne connaîtra aucun défaut de matériaux ou de main-d'œuvre pour une période de douze (12) mois suivant la date d'achat. Si un tel défaut couvert par la présente garantie se produit pendant cette période de garantie, Nintendo réparera ou remplacera sans frais le produit défectueux.* L'acheteur original peut être couvert par cette garantie seulement si la date d'achat est enregistrée à un point de vente ou que le client peut démontrer, à la satisfaction de Nintendo, que le produit a été acheté au cours des 12 derniers mois.

GARANTIE SUR LES JEUX ET ACCESSOIRES

Nintendo garantit à l'acheteur original que le produit (jeu ou accessoire) ne connaîtra aucun défaut de matériaux ou de main-d'oeuvre pour une période de trois (3) mois suivant sa date d'achat. Si un tel défaut couvert par la présente garantiese produit pendant cette période de trois (3) mois, Nintendo réparera ou remplacera sans frais le produit défectueux.*

ENTRETIEN APRÈS ÉCHÉANCE DE LA GARANTIE

Veuillez visiter notre site Web, support.nintendo.com ou appeler la Ligne de Service à la Clientèle au1 (800) 255-3700 pour trouver des renseignements sur les problèmes et solutions, sur les options de réparation ou de remplacement et les prix.*

*Dans certains cas, il peut s'avérer nécessaire d'expédier le produit, PORT PAYÉ ET ASSURÉ CONTRE DOMMAGES ET PERTE, chez Nintendo. Veuillez n'expédier aucun produit sans appeler Nintendo au préalable.

LIMITES DE LA GARANTIE

LA PRÉSENTE GARANTIE SERA NULLE SI LE PRODUIT : (a) A ÉTÉ UTILISÉ AVEC D'AUTRES PRODUITS QUI NE SONT NI VENDUS, NI BREVETÉS PAR NINTENDO (Y COMPRIS, SANS S'Y LIMITER, LES MÉCANISMES D'AMÉLIORATION ET DE COPIE DE JEUX, LES ADAPTATEURS ET LES MÉCANISMES D'APPROVISIONNEMENT EN ÉLECTRICITÉ); (b) A ÉTÉ UTILISÉ À DES FINS COMMERCIALES (Y COMPRIS LA LOCATION); (c) S'IL A ÉTÉ MODIFIÉ OU ALTÉRÉ; (d) EST ENDOMMAGÉ À CAUSE DE NÉGLIGENCE, ACCIDENT, UTILISATION ABUSIVE OU DE TOUTES AUTRES CAUSES QUI NE SERAIENT PAS RELIÉES À DES MATÉRIAUX DÉFECTUEUX OU DE MAIN-D'OEUVRE DÉFECTUEUSE; OU (e) SI SON NUMÉRO DE SÉRIE A ÉTÉ MODIFIÉ, EFFACÉ OU RENDU ILLISIBLE.

TOUTES LES GARANTIES IMPLICITES, Y COMPRIS LES GARANTIES DE COMMERCIALITÉ OU D'USAGE DESTINÉES À UN BUT PRÉCIS, SONT LIMITÉES AUX PERIODES DE GARANTIES DÉCRITES CI-DESSUS (12 MOIS OU 3 MOIS SELON LE CAS). NINTENDO NE SERA EN AUCUN CAS TENUE RESPONSABLE DE DOMMAGES ACCIDENTELS OU INDIRECTS RÉSULTANT D'UNE INFRACTION À TOUTE STIPULATION EXPLICITE OU IMPLICITE DES GARANTIES. CERTAINS ÉTATS OU PROVINCES NE PERMETTENT PAS LA LIMITATION DE LA DURÉE D'UNE GARANTIE IMPLICITE, NI L'EXCLUSION DES DOMMAGES ACCIDENTELS OU INDIRECTS. DANS CES CAS, LES LIMITES ET EXCLUSIONS MENTIONÉES CI-DESSUS NE S'APPLIQUENT PAS.

La présente garantie vous donne des droits légaux précis. Vous pourriez posséder d'autres droits qui varient d'un État ou d'une province à l'autre.

L'adresse de Nintendo est : Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA 98073-0957 U.S.A.

La présente garantie n'est valide qu'aux États-Unis et au Canada.



Ce jeu est présenté en son surround Dolby® Pro Logic® II. Pour découvrir les sensations fabuleuses du son surround, connectez votre console de jeu à un décodeur Dolby Pro Logic, Dolby Pro Logic II, ou Dolby Pro Logic IIx. Vous aurez besoin de sélectionner "Surround" dans les options audio du menu sur la console de jeu.





Table des matières



Commandes

Vous pouvez jouer à ce jeu en n'utilisant que la manette Wii Remote. Cependant, il est aussi possible de connecter un Nunchuk pour déplacer manuellement votre personnage à l'écran.



Comment tenir la manette

La manière de tenir une manette dépend de votre choix de jouer avec une manette Wii Remote ou avec une manette Wii Remote accompagnée d'un Nunchuk (style Nunchuk).
Veuillez consulter le Mode d'emploi de la Wii pour plus de détails sur la façon de brancher les accessoires ainsi que sur l'utilisation de la manette Wii Remote, du protecteur de la Wii Remote et de la dragonne.

Manette Wii Remote seulement
(Configuration de base)



Style Nunchuk
(Utilisez le Nunchuk pour déplacer votre personnage)



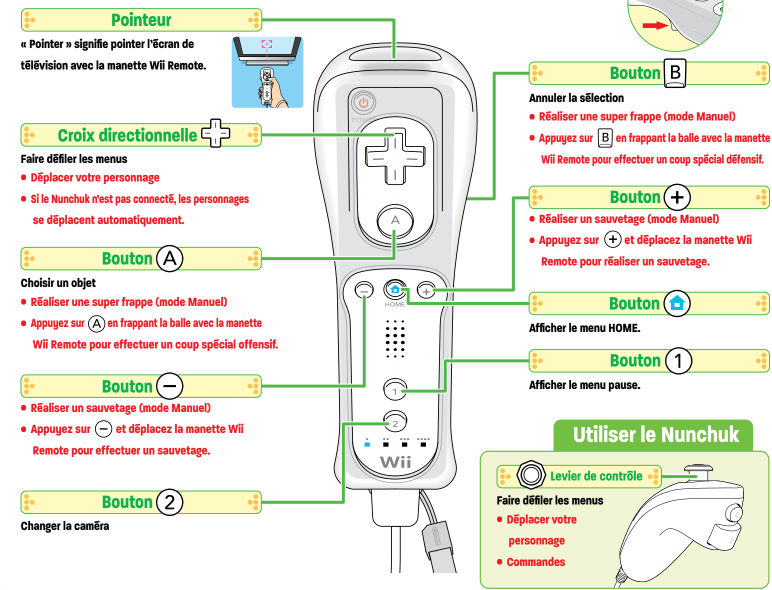
MISE À JOUR DU MENU DU SYSTÈME

Veuillez noter que lorsque vous insérez le disque de jeu dans votre Wii pour la première fois, la console vérifiera si vous avez la version la plus récente du menu du système. Un écran de mise à jour du système apparaitra si nécessaire. Appuyez sur OK continuer.



Manette Wii Remote

Le texte en noir représente les actions possibles dans les menus tandis que le texte en rouge représente les actions possibles pendant une partie. Pour frapper la balle pendant vos parties, imitez l'élan d'un joueur de tennis avec la manette Wii Remote.



Ce jeu n'est pas compatible avec les manettes Nintendo GameCube™.

⚠ AVERTISSEMENT: UTILISATION DE LA DRAGONNE

Veuillez utiliser la dragonne afin d'éviter de blesser les autres, d'endommager les objets à proximité ou de briser la manette Wii Remote si vous la lâchez accidentellement au cours d'une partie.

Assurez-vous également...

- *que tous les joueurs attachent la dragonne correctement à leur poignet lorsque c'est leur tour de jouer;*
- *de ne pas lâcher la manette Wii Remote pendant que vous jouez;*
- *d'essuyer vos mains si elles deviennent moites;*
- *de prévoir assez d'espace autour de vous lorsque vous jouez et de vérifier qu'il n'y a aucune personne et aucun objet dans votre aire de jeu que vous risqueriez de heurter;*
- *de vous tenir à au moins un mètre de la télévision;*
- *d'utiliser le protecteur de la manette Wii Remote.*



Commencer une partie



Menu principal

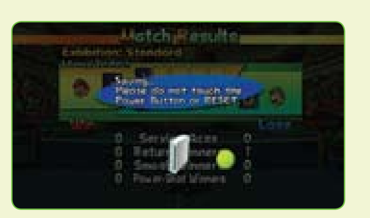
À l'écran titre, appuyez sur Ⓐ pour accéder au menu principal. Utilisez ✚ ou ◎ pour sélectionner une option, ou pointez-la. Confirmez votre sélection en appuyant sur Ⓐ.



Partie rapide	➡ P. 26	Jusqu'à quatre personnes peuvent jouer dans ce mode.
Tournoi	➡ P. 28	Battez vos adversaires et essayez de remporter le championnat dans ce mode pour un joueur.
Jeux spéciaux	➡ P. 28	Participez à des jeux qui ont pour thème le tennis. Jusqu'à quatre personnes peuvent jouer.
Continuer	➡ P. 28	Reprendre une partie sauvegardée.
Résultats	➡ P. 28	Consultez les résultats pour tous les modes de jeu.
Jeux bonus		À l'écran titre, appuyez sur Ⓐ en maintenant le bouton Ⓑ enfoncé pour faire apparaître l'option « Jeux bonus » dans le menu principal.

À propos de la sauvegarde

Si vous avez joué au jeu au moins une fois, les résultats de vos parties ainsi que d'autres records seront sauvegardés automatiquement. Dans certains modes de jeu, vous pouvez même sauvegarder vos parties en cours. Vous pouvez sauvegarder jusqu'à trois parties. Pour sauvegarder une partie, il faut au moins un bloc d'espace libre dans la mémoire de votre console Wii.



Pour effacer toutes vos données sauvegardées, accédez au menu « Options », puis choisissez « Données » et finalement « Tout effacer ». Faites attention, car les données effacées sont irrécupérables! Lorsque vous sauvegardez une partie, vos jeux et vos manches complétés sont sauvegardés. Dans le mode « Défi anneaux », votre pointage est également sauvegardé.



Préparer une partie

Suivez les étapes ci-dessous pour commencer une partie rapide ➡ P. 26 , un tournoi ➡ P. 28 ou un jeu spécial ➡ P. 28 .



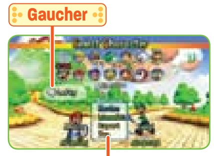
Préparation d'une partie

Choisissez un mode de jeu à partir du menu principal ➡ P. 19 , puis suivez ces étapes.

1 Choisissez un personnage et un mode de jeu.

Choisissez un personnage. S'il y a plus d'un joueur, appuyez sur Ⓐ sur la manette Wii Remote de chaque joueur à l'écran du choix du personnage. Appuyez sur ⊖ pour que votre personnage soit gaucher et appuyez de nouveau sur ce bouton pour qu'il redevienne droitier. Si vous jouez une partie en mode Partie rapide avec un ou deux joueurs, vous devrez choisir entre « simple » ou « double ».

Gaucher



Niveau du joueur ORDI



2 Sélectionnez un terrain, une coupe ou un jeu.

En mode Partie rapide, choisissez le mode de jeu et le terrain ➡ P. 26 . En mode Tournoi ➡ P. 28 , choisissez la coupe. En mode Jeux spéciaux, choisissez le jeu et le niveau.



3 Préparation

En mode Partie rapide, choisissez quel type de partie vous voulez jouer  ➡ P. 26 .



Les règles de tennis à connaître

● Jeux et manches

Au tennis, on peut marquer des points et gagner des jeux et des manches. Il y a quatre points dans un jeu et six jeux dans une manche. (Dans Mario Power Tennis, vous pouvez aussi jouer des parties qui comptent deux jeux par manche.) Si vous jouez une partie en une manche, le joueur qui gagne cette manche remporte la partie. Si vous jouez une partie en trois manches, le premier joueur à remporter deux manches gagne la partie, et si vous jouez une partie en cinq manches, il vous faudra gagner trois manches pour remporter la partie.

● Annonce du pointage

Les pointages de tennis sont annoncés comme suit :

Pas de points = 0	1 Point = 15	2 Points = 30	3 Points = 40

Dès qu'un joueur gagne un quatrième point, le jeu est terminé.

● Égalité et avantage

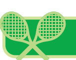
Lorsque les deux joueurs ont marqué trois fois et ont tous deux 40 points, il s'agit d'une « égalité ». Le prochain joueur qui marque obtient un « avantage ». Si ce même joueur marque à nouveau, il remporte le jeu. Cependant, si c'est l'autre joueur qui marque, on revient à égalité.

● Jeu décisif

Si, par exemple, dans un match en une manche de deux jeux, les deux joueurs ont gagné chacun deux jeux, ils doivent jouer un jeu décisif pour déterminer le gagnant. Dans un jeu décisif, le premier joueur qui marque sept points gagne. Si les joueurs sont à égalité à six points, ils doivent continuer à jouer jusqu'à ce que l'un d'eux marque deux points de suite.



Écran de jeu



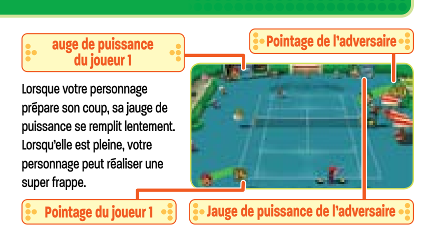
Commencer une partie

Pour commencer une partie, consultez la section « Configurer une partie » ➡ P. 20, puis choisissez les personnages et le mode de jeu.



Écran du jeu

Votre personnage se déplace automatiquement vers la balle, mais vous pouvez aussi déplacer votre personnage en utilisant ✚. Frappez la balle au bon moment avec la manette Wii Remote en imitant l'élan d'un joueur de tennis. Si vous utilisez le Nunchuk, déplacez votre personnage avec ◎.



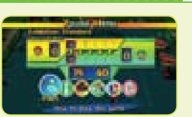


Résultats d'une partie

Une fois la partie terminée, l'écran de résultats de la partie affichera le nombre de manches gagnées et le nombre de jeux gagnés. Après avoir appuyé sur Ⓐ, vous pourrez choisir de retourner au menu principal ➡ P. 5 ou de rejouer la partie.

Menu pause

Appuyez sur ① pour afficher le menu pause pendant une partie. Le contenu de ce menu change en fonction du mode de jeu. Appuyez sur ① ou sur Ⓑ pour revenir à la partie.



Règles	Permet de consulter une explication des règles du mode de jeu actuel.	
Manette	Permet de consulter une explication des différents coups.	
Caméra	Permet de changer le type de caméra. Vous pouvez aussi changer le type de caméra en appuyant sur ② pendant une partie.	
	Fixe	Un point de vue classique depuis une caméra fixe.
	Dynamique	Une caméra dynamique proche du joueur.
Commandes	Permet de changer le type de commandes ➡ P. 28.	
Quitter	Permet de mettre fin à une partie et de retourner au menu principal.	
Sauvegarde	Permet de sauvegarder une partie en cours.	
Tableau du tournoi	Permet de consulter le tableau de classement du tournoi.	



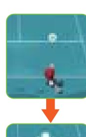
Frapper la balle

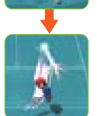
Servez la balle pour commencer la partie. Lorsque votre adversaire vous renvoie la balle, synchronisez votre prochain coup et renvoyez-la-lui en la frappant avec la manette Wii Remote. Pour ce faire, imitez l'élan d'un joueur de tennis.



Service

Lorsque vous devez servir, utilisez ✚ ou ◎ pour déplacer votre personnage à l'endroit voulu. Déplacez la manette Wii Remote vers le haut pour lancer la balle dans les airs. Ensuite, déplacez la manette Wii Remote vers le bas pour la frapper. Le type de service réalisé varie en fonction de la façon dont vous déplacez la manette Wii Remote ➡ P. 23. Lorsque vous servez, il est important de viser le carré de service qui vous est diagonalement opposé. Si votre service ne retombe pas dans cette zone, il s'agit d'une « faute ». Si vous faites deux fautes de suite, votre adversaire marquera un point.

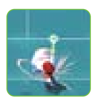






Retourner la balle

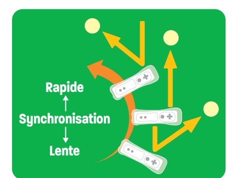
Renvoyez une balle à votre adversaire en la frappant avec la manette Wii Remote. Tout comme le service, les retours varient en fonction de la façon dont vous déplacez la manette Wii Remote. Vous devez attendre que la balle ait rebondi une fois dans le carré de service pour retourner un service.

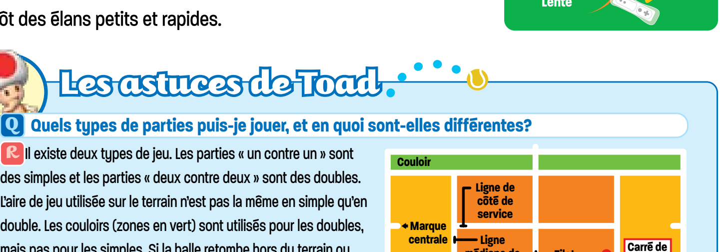


Si la balle est légèrement hors de la portée de votre personnage, ce dernier effectuera automatiquement un sauvetage. Lorsque le type de commandes ➡ P. 28 est réglé sur « manuel », vous pouvez réaliser un sauvetage en appuyant sur ⊕, sur ⊖ ou en déplaçant la manette Wii Remote.

Puissance et direction du coup

La direction de votre coup est déterminée par la synchronisation de votre frappe. Frapper rapidement avec la manette Wii Remote réalisera un coup puissant. Au lieu de faire des élans larges, faites plutôt des élans petits et rapides.





Les astuces de Toad

Q Quels types de parties puis-je jouer, et en quoi sont-elles différentes?

R Il existe deux types de jeu. Les parties « un contre un » sont des simples et les parties « deux contre deux » sont des doubles. L'aire de jeu utilisée sur le terrain n'est pas la même en simple qu'en double. Les couloirs (zones en vert) sont utilisés pour les doubles, mais pas pour les simples. Si la balle retombe hors du terrain ou si vous l'envoyez dans une aire non utilisée, vous obtiendrez une faute, octroyant ainsi des points à votre adversaire.

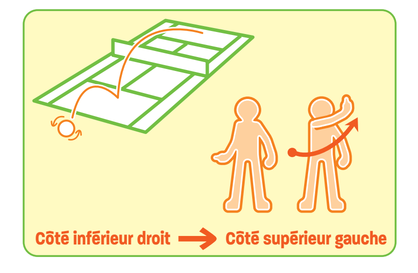
Différents coups

Le type de coup réalisé varie en fonction de la façon dont vous déplacez la manette Wii Remote. Les directions sont inversées en mode gaucher.



Coup accéléré

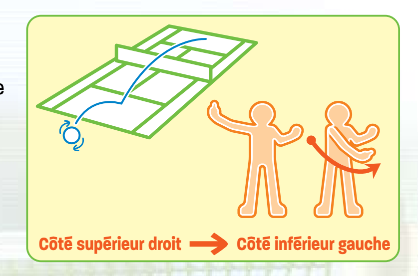
Frappez la balle en diagonal du bas vers le haut, de la droite vers la gauche avec la manette Wii Remote pour effectuer un coup rapide qui a un fort rebond. Ce coup suit une trajectoire haute et crée une traînée orange. Frappez en diagonal du bas vers le haut, de la gauche vers la droite pour réaliser un coup accéléré du revers.





Coup coupé

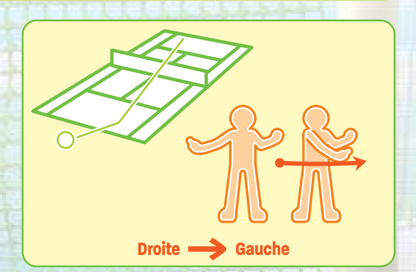
Frappez en diagonal du haut vers le bas, de la droite vers la gauche avec la manette Wii Remote pour effectuer un coup lent avec un faible rebond. Ce coup suit une trajectoire basse et crée une traînée bleue.





Coup plat

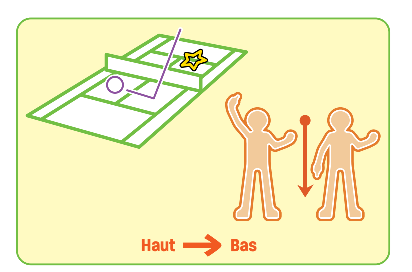
Frappez à l'horizontale avec la manette Wii Remote pour effectuer un coup rapide qui suit une trajectoire rectiligne. La traînée de ce coup est verte. Inversez les directions pour réaliser un coup plat du revers.





Smash

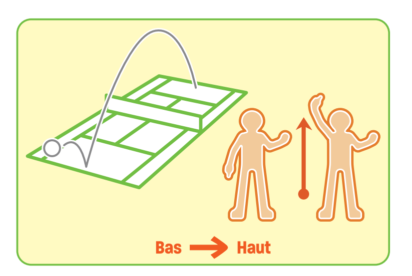
Si une balle très haute se dirige vers vous, une étoile apparaîtra sur le sol. Déplacez votre personnage près de l'étoile et frappez à la verticale du haut vers le bas avec la manette Wii Remote pour réaliser un puissant smash. Ce coup est très rapide et sa traînée est mauve.





Chandelle

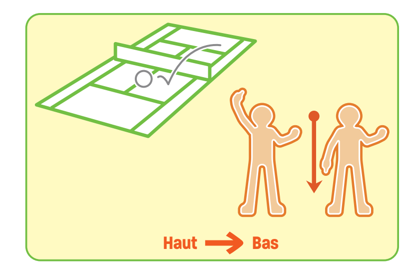
Frappez à la verticale du bas vers le haut avec la manette Wii Remote pour réaliser ce coup qui suit une trajectoire haute et retombe au fond du terrain.





Amorti

Frappez à la verticale du haut vers le bas avec la manette Wii Remote pour réaliser ce coup qui suit une trajectoire basse et retombe juste derrière le filet.



Sélection de vos coups

Choisissez vos coups en fonction de la position de votre adversaire. Lorsque ce dernier est près du filet, essayez de réaliser une chandelle qui passera au-dessus de sa tête vers le fond du terrain. Lorsqu'il se trouve au fond du terrain, essayez d'effectuer un amorti qui retombera près du filet.



Super frappes

Lorsque la jauge de puissance P. 21 est pleine, vous pouvez réaliser une super frappe (aussi connu sous le nom de « coup spécial »). Il y a deux types de super frappes : une super frappe offensive et une super frappe défensive. Ces coups spéciaux changent automatiquement en fonction de la distance entre le personnage et la balle. Par défaut, le type de commandes est réglé sur « Facile », ce qui signifie que vous n'avez qu'à frapper avec la manette Wii Remote pour réaliser une super frappe. Accédez au menu « Commandes » P. 21 pour changer le type de commandes. Lorsque « Coup spécial » est réglé sur « Manuel », vous devez frapper avec la manette Wii Remote et appuyer sur Ⓐ ou sur Ⓑ pour réaliser une super frappe.

Lorsque « Choix Coup spécial » est réglé sur « Auto » dans le menu des commandes et que la balle est hors de portée au moment d'utiliser une super frappe, vous réaliserez une super frappe défensive. Lorsque « Choix Coup spécial » est réglé sur « Manuel », frappez avec la manette Wii Remote en appuyant sur Ⓐ pour utiliser votre super frappe offensive ou en appuyant sur Ⓑ pour utiliser votre super frappe défensive. En mode Manuel, si vous vous trouvez trop loin de la balle ou si votre synchronisation n'est pas précise, vous raterez votre coup!



Super frappes offensives



Si vous êtes proche de la balle au moment d'utiliser une super frappe, vous réaliserez une frappe offensive très puissante et pleine d'effets spéciaux.

Super frappes défensives



Si la balle est hors de portée au moment d'utiliser une super frappe, vous réaliserez une frappe défensive qui, en dépit de la distance, vous permettra de renvoyer n'importe quelle balle envoyée par l'adversaire.

Mimique

Si vous agitez la manette Wii Remote pendant que la balle se trouve sur le côté du terrain de votre adversaire, votre personnage fera une mimique spéciale. Cette mimique sert à réduire l'énergie dans la jauge de puissance de votre adversaire.



Modes de jeu

Choisissez un mode de jeu dans le menu principal P. 19. Le nombre de joueurs qui peuvent participer varie selon le mode de jeu choisi. Pour une partie à laquelle participent deux joueurs ou plus, chaque joueur doit appuyer sur Ⓐ sur sa manette Wii Remote à l'écran de choix du personnage.

Partie rapide



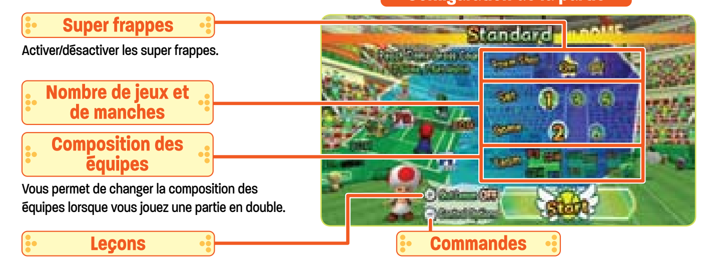
Dans ce mode, un maximum de quatre joueurs peut s'affronter. Vous pouvez jouer sur des terrains standard pour une partie de tennis réaliste ou créer des parties plus insolites grâce à la magie de l'univers de Mario.

Terrain standard



Configurez votre partie et jouez au tennis de façon standard. Sélectionnez un terrain en le pointant ou en utilisant ✚ ou ◎, puis appuyez sur Ⓐ. Sélectionnez « Jouer » pour commencer la partie.

Configuration de la partie



Super frappes – Activer/désactiver les super frappes.

Nombre de jeux et de manches

Composition des équipes – Vous permet de changer la composition des équipes lorsque vous jouez une partie en double.

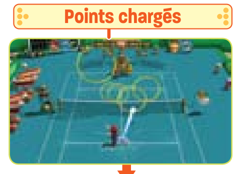
Leçons

Commandes

Défi anneaux

Marquez des points en envoyant la balle à travers les anneaux qui apparaissent au-dessus du filet. Plus l'anneau est petit, plus il vaut de points. Si vous marquez un point dans le jeu, vous recevez la moitié des points anneaux de votre adversaire. Le Défi anneaux se termine quand l'un des joueurs a atteint le nombre de points défini en début de partie (à l'écran de configuration de la partie). Si les deux joueurs atteignent l'objectif de points en même temps, c'est le joueur qui a gagné le dernier point du jeu qui remporte la partie.

Points chargés

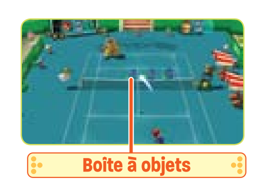


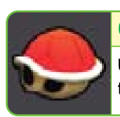


Points anneau

Bataille d'objets

Utilisez les objets spéciaux qui apparaissent sur le terrain pour jouer des parties pleines de folie. Vous recevez l'un des objets dans la liste ci-dessous chaque fois que vous touchez une boite à objets avec la balle. Les objets que vous recevez sont utilisés automatiquement lors de votre prochaine frappe.


Boîte à objets



Carapace rouge

Une carapace à tête chercheuse qui poursuit l'adversaire. Si elle vous touche, vous perdrez momentanément l'équilibre.



Carapace verte

Trois carapaces qui partent chacune en ligne droite. Si une carapace verte vous touche, vous perdrez momentanément l'équilibre.



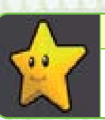
Pelure de banane

Une pelure glissante qui vous fera trébucher si vous marchez dessus.



Champignon

Il vous rend plus rapide pendant un temps limité.



Étoile

Une étoile étincelante qui augmente vos capacités et vous rend invulnérable pendant un temps limité.



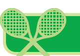
Éclair

Un éclair mystérieux qui réduit la taille et la puissance de vos adversaires.



Tournoi

Mesurez-vous aux autres joueurs de tennis pour remporter le championnat dans ce mode pour un joueur. Choisissez le tournoi que vous voulez jouer, puis confirmez votre choix. Si vous remportez un tournoi, vous recevrez un trophée et un nouveau tournoi sera déverrouillé. Vous pouvez sauvegarder votre progression dans un tournoi après chaque partie.



Jeux spéciaux

Un maximum de quatre joueurs peut jouer à ces jeux spéciaux qui ont pour thème le tennis. Vous pouvez sélectionner le niveau de difficulté, et lorsqu'il y a plus d'un joueur, vous pouvez également définir une limite de temps.



Continuer

Pour reprendre une partie sauvegardée, choisissez un fichier de sauvegarde, puis appuyez sur Ⓐ pour confirmer.



Records

Consultez les records pour tous les modes de jeu ici.



Options

Ce menu vous permet de configurer divers paramètres du jeu.

Musique	Cette option vous permet d'activer/désactiver la musique.
Commandes	Cette option vous permet de choisir parmi les types de commandes suivants : Facile, Normal, Technique ou Manuel.
Données	Cette option vous permet d'effacer toutes les données de sauve-arde. Faites attention! Si vous effacez les données de sauvegarde, elles seront irrécupérables!

Commandes

Coup spécial	Cette option vous permet d'indiquer si vous préférez que les super frappes soient activées automatiquement ou manuellement.
Choix coup spécial	Si cette option est réglée sur « Auto », vous choisirez quel type de coup spécial vous utiliserez pendant une partie.
Sauvetage	Si cette option est réglée sur « Auto », votre personnage plongera automatiquement vers une balle qui est hors de portée.

POR FAVOR LEA CUIDADOSAMENTE TODO EL MANUAL DE OPERACIONES DEL Wii™ ANTES DE USAR SU SISTEMA, DISCO DE JUEGO O ACCESORIO. ESTE MANUAL CONTIENE INFORMACIÓNDE SALUD Y SEGURIDAD IMPORTANTE.

INFORMACIÓN DE SEGURIDAD IMPORTANTE: LEA LAS SIGUIENTES ADVERTENCIAS ANTES DE QUE USTED O SUS HIJOS JUEGUEN VIDEOJUEGOS.

⚠ AVISO – Ataques

- Algunas personas (aproximadamente 1 de cada 4000) pueden tener ataques o desmayos a causa de destellos o patrones de luz, y esto puede suceder cuando ven televisión o juegan videojuegos, aunque no hayan tenido un ataque previamente.
- Cualquier persona que haya tenido un ataque, pérdida de conocimiento u otro síntoma asociado a una condición epiléptica, debe consultar con un médico antes de jugar un videojuego.
- Los padres deberían observar a sus hijos mientras que estos jueguen videojuegos. Deje de jugar y consulte con un médico si usted o sus hijos tienen alguno de los siguientes síntomas:

Convulsiones	Contorsión de ojos o músculos	Pérdida de consciencia
Alteración en la visión	Movimientos involuntarios	Desorientación

- Para evitar la posibilidad de un ataque mientras juegue con los videojuegos:
  1. Siéntese o párese lo más lejos posible de la pantalla.
  2. Juegue videojuegos en la pantalla más pequeña que tenga disponible.
  3. No juegue si siente cansancio o necesita dormir.
  4. Juegue en una habitación bien iluminada.
  5. Descanse de 10 a 15 minutos por cada hora.

⚠ AVISO – Lesiones por movimiento repetitivo y vista cansada

Jugar videojuegos puede causar dolor en sus músculos, articulaciones, piel u ojos. Siga estas instrucciones para evitar problemas como tendinitis, síndrome del túnel carpiano, irritación de piel o vista cansada:

- Evite el juego excesivo. Los padres deben controlar que el modo de juego de los niños sea apropiado.
- Descanse de 10 a 15 minutos por cada hora de juego, aun cuando piense que no es necesario.
- Si al jugar siente cansancio en las manos, muñecas, ojos o brazos, o si tiene síntomas como hormigueo, adormecimiento, irritación o tensión, deje de jugar y descanse por varias horas antes de empezar de nuevo.
- Si continúa teniendo alguno de estos síntomas o si siente otro malestar mientras o después de estar jugando, deje de jugar y consulte con un médico.

⚠ ATENCIÓN – Enfermedad de movimiento

Jugar videojuegos puede causar enfermedad de movimiento en algunos jugadores. Si usted o sus hijos se sienten mareados o con náusea al jugar videojuegos, dejen de jugar y descansen. No conduzca ni realice otra actividad pesada hasta sentirse mejor.

INFORMACIÓN LEGAL IMPORTANTE Este juego de Nintendo no ha sido diseñado para uso con ningún aparato no autorizado. El uso de dicho aparato invalidará la garantía de su producto Nintendo. La duplicación de cualquier juego de Nintendo es ilegal y está terminantemente prohibida por las leyes de propiedad intelectual domésticas e internacionales. "Copias de respaldo" o "copias archivadas" no están autorizadas y no son necesarias para proteger su programa (software). Los transgresores serán enjuiciados.

REV–E

INFORMACIÓN SOBRE GARANTÍA Y SERVICIO DE REPARACIÓN

REV–Q

Es posible que sólo necesite instrucciones sencillas para corregir un problema con su producto. En lugar de ir a su comerciante, trate nuestra página de Internet support.nintendo.com, o llame a nuestra línea de Servicio al Cliente al 1-800-255-3700. El horario de operación es: Lunes a Domingo, de 6:00 a.m. a 7:00 p.m., Horario Pacífico (las horas pueden cambiar). Si el problema no se puede resolver con la información para localización de averías disponible por Internet o teléfono, se le ofrecerá servicio expreso de fábrica a través de Nintendo. Favor de no enviar ningún producto a Nintendo sin comunicarse primero con nosotros.

GARANTÍA DE SISTEMAS (HARDWARE)
Nintendo of America Inc. ("Nintendo") garantiza al comprador original que el sistema será libre de defectos de material y fabricación por un período de doce (12) meses desde la fecha de compra. Si durante este período de garantía ocurre un defecto cubierto bajo esta garantía, Nintendo reparará o reemplazará libre de costo el sistema o componente defectuoso.* El comprador original tiene derecho a esta garantía solamente si la fecha de compra se registra al momento de la venta o si el consumidor puede demostrar, a la satisfacción de Nintendo, que el producto fue comprado dentro de los últimos 12 meses.

GARANTÍA DE JUEGOS Y ACCESORIOS
Nintendo garantiza al comprador original que el producto (juegos y accesorios) será libre de defectos de materialy fabricación por un período de tres (3) meses desde la fecha de compra. Si un defecto cubierto bajo esta garantía ocurre durante este período de tres (3) meses de garantía, Nintendo reparará o reemplazará el producto defectuoso libre de costo.*

SERVICIO DESPUÉS DEL VENCIMIENTO DE LA GARANTÍA
Por favor trate nuestra página de Internet support.nintendo.com, o llame a nuestra línea de Servicio al Cliente al 1-800-255-3700 para obtener información sobre localización de averías y reparación, u opciones para reemplazo y costos.*

*En ciertos casos, puede ser necesario que nos envíe el producto completo, CON ENVÍO PREPAGADO Y ASEGURADO CONTRA PÉRDIDA O DAÑO. Favor de no enviar ningún producto a Nintendo sin comunicarse primero con nosotros.

LIMITACIONES DE LA GARANTÍA

ESTA GARANTÍA NO SE APLICARÁ SI ESTE PRODUCTO: (A) ES USADO CON PRODUCTOS QUE NO SEAN VENDIDOS NI AUTORIZADOS POR NINTENDO (INCLUYENDO, PERO NO LIMITADO A, APARATOS PARA AUMENTAR O COPIAR LOS JUEGOS, ADAPTADORES, Y FUENTES DE ENERGÍA ELÉCTRICA); (B) ES USADO CON PROPÓSITOS COMERCIALES (INCLUYENDO ALQUILERES); (C) ES MODIFICADO O FORZADO; (D) SE HA DAÑADO POR DESCUIDO, ACCIDENTE, USO IRRAZONABLE, O POR OTRAS CAUSAS NO RELACIONADAS A MATERIALES DEFECTUOSOS O ARTESANÍA; O (E) TIENE EL NÚMERO DE SERIE ALTERADO, BORRADO O HA SIDO REMOVIDO.

CUALQUIERA DE LAS GARANTÍAS IMPLÍCITAS APLICABLES (INCLUYENDO, **LAS GARANTÍAS DE COMERCIABILIDAD** Y LA CONVENIENCIA PARA UN OBJETIVO CONCRETO, SON POR ESTE MEDIO LIMITADAS EN DURACIÓN A LOS PERÍODOS DE GARANTÍA DESCRITOS ANTERIORMENTE (12 MESES O 3 MESES, COMO APLIQUE). NINTENDO NO SERÁ RESPONSABLE EN NINGUNA OCASIÓN POR DAÑOS CONSEQUENTES O INCIDENTALES DEBIDO A INFRINGIOS DE GARANTÍAS IMPLICADAS O EXPLÍCITAS. UNOS ESTADOS NO PERMITEN LIMITACIONES EN CUANTO DURA UNA GARANTÍA IMPLÍCITA, O LA EXCLUSIÓN DE DAÑOS CONSEQUENTES O INCIDENTALES, POR LO TANTO, ES POSIBLE QUE LAS LIMITACIONES ANTES CITADAS NO LE SEAN APLICABLES.

Esta garantía le da derechos legales específicos. Usted también puede tener otros derechos, los cuales pueden variar de un estado a otro o de una provincia a otra.

La dirección de Nintendo es: Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA, 98073-0957, U.S.A.

Esta garantía es válida solamente en los Estados Unidos y Canadá.



Este juego se presenta en sonido surround Dolby® Pro Logic® II. Conecte su consola de juegos a un sistema de sonido con decodificación Dolby Pro Logic, Dolby Pro Logic II o Dolby Pro Logic IIx para experimentar la emoción del sonido envolvente. Puede que necesites activar la opción "Surround" dentro de las opciones de sonido de la consola.



Índice



Controles básicos

Para jugar solo necesitas usar el control Wii Remote, pero también puedes conectar el Nunchuk para mover a tu personaje.



Cómo sostener los controles

La manera de sostener los controles depende del estilo que utilices, ya sea con el Wii Remote o con el Wii Remote y el Nunchuk (estilo Nunchuk).
Consulta el manual de operaciones de la consola Wii para obtener más información acerca del uso del Wii Remote, la correa y la funda del Wii Remote, y cómo anexar artefactos periféricos.

Solo para el Wii Remote
(Configuración básica)



Estilo Nunchuk
(Usa el Nunchuk para mover a tu personaje)



ACTUALIZACIÓN DEL MENÚ DE SISTEMA

La primera vez que insertes el disco en la consola Wii, esta comprobará si tienes el menú de sistema más reciente, y si es necesario, mostrará una pantalla de actualización del sistema Wii. Oprime "Aceptar" para proceder.



Control Wii Remote

El texto en color negro denota las operaciones del menú, mientras que el texto en rojo denota acciones.
Mueve el Wii Remote para golpear un tiro durante el juego.

Puntero
"Apuntar" significa que debes apuntar tu Wii Remote hacia la pantalla de televisión.

Cruz de control
Desplazarse por las opciones del menú.
- Desplazarse
- Los personajes se moverán automáticamente cuando el Nunchuk no esté conectado.

Botón Ⓐ
Seleccionar opción del menú
- Dar golpe especial (modo Manual)
- Oprime Ⓐ mientras mueves tu Wii Remote para dar un golpe especial ofensivo.

Botón ⊖
- Lanzarse en Plancha (modo Manual)
- Puedes lanzarte en plancha si oprimes ⊖ y mueves el Wii Remote.

Botón ②
Cambiar el ángulo de la cámara

Botón B
Cancelar selección
- Dar golpe especial (modo Manual)
- Oprime B mientras mueves tu Wii Remote para dar un golpe especial defensivo.

Botón ⊕
- Lanzarse en Plancha (modo Manual)
- Oprime ⊕ y mueve el Wii Remote para lanzarte hacia la pelota.

Botón HOME
Mostrar el Menú HOME

Botón ①
Mostrar el menú de pausa

Uso del Nunchuk

Palanca de control
Desplazarse por las opciones del menú.
- Desplazarse
- Controles

Este juego no es compatible con los controles del Nintendo GameCube™.

⚠ ATENCIÓN: USO DE LA CORREA DE MUÑECA

Utiliza la correa de muñeca para ayudar a prevenir lesiones a otras personas o daño a los objetos a tu alrededor o al mando de Wii en caso de que sueltes accidentalmente el mando de Wii durante el juego.

También recuerda lo siguiente:

- *Asegúrate que todos los jugadores usen la correa de muñeca apropiadamente cuando sea su turno.*
- *Nunca sueltes el mando de Wii durante el juego.*
- *Sécate las manos si te empiezan a sudar.*
- *Dispón de espacio suficiente a tu alrededor mientras que juegas y asegúrate que el sitio donde juegas está despejado de personas u objetos.*
- *Mantente a un mínimo de 3 pies de tu televisor.*
- *Usa la funda del mando de Wii.*



Para empezar



Menú principal

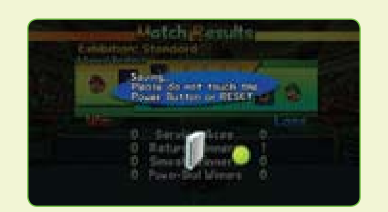
En la pantalla del título, oprime Ⓐ para ir al Menú principal. Usa ✚ o ◎ para desplazarte hacia otra opción o apúntala. Confirma tu selección al oprimir Ⓐ.



Exhibición	P. 40	Hasta cuatro personas pueden jugar en este modo.
Torneo	P. 42	Derrota a tus rivales y avanza a través de distintos torneos en este modo de un jugador.
Minijuegos	P. 42	Juega minijuegos de tenis. Un máximo de cuatro personas pueden participar.
Continuar	P. 42	Continua una partida previa.
Resultados	P. 42	Ve resultados para todas las modalidades de juego.
Juegos especiales		En la pantalla del título, oprime Ⓐ mientras mantienes oprimido Ⓑ para que aparezcan estos juegos en el menú principal.

Cómo guardar

Si has jugado este juego por lo menos una vez, tus resultados se guardarán automáticamente. En algunos modos podrás guardar partidas a lo largo del juego. Puedes guardar hasta tres partidas. Para guardar necesitas tener al menos un bloque disponible en la memoria de sistema de la consola Wii.



Para borrar todos tus datos guardados, ve al menú de opciones, elige Datos y después Borrar todo. Ten cuidado, ya que una vez que borres una partida, jamás podrás recuperarla.
Cuando guardes durante un juego, tus sets y juegos completados serán guardados. Los puntos de anillo que hayas acumulado también serán guardados.



Comenzar un partido

Aquí te explicaremos los pasos necesarios para iniciar un partido, ya sea de exhibición P. 40, torneo P. 42, o minijuego P. 42.



Preparación de partido

Elige un modo de juego del menú principal P. 33 y sigue estos pasos.

1 Elige un personaje y un tipo de juego.

Elige un personaje. Si hay más de un jugador, oprime Ⓐ en cada Wii Remote para entrar a la pantalla de selección de personajes. Oprime ⊖ para cambiar la configuración entre zurdo y derecho. Cuando se juegue un partido de exhibición con una o dos personas, deberás elegir entre individuales y dobles.

Zurdo



Nivel de personaje Wii

2 Elegir pista, copa, o juego.

En el modo Exhibición elige el tipo de juego y de pista P. 40. En el modo Torneo P. 42, elige la copa. En los Minijuegos elige el tipo de juego y el nivel.

3 Preparación de modo Contra.

Cuando se juegue un partido de exhibición, elige el tipo de partido P. 40.



Lecciones de Toad

Reglas importantes de tenis

● Juegos y sets

En el tenis hay tres tipos de marcadores: puntos, juegos y sets. Un juego consta de cuatro puntos y un set está formado por seis juegos (en Mario Power Tennis, también está la opción de dos juegos por set). Si juegas un partido de un set, el jugador que lo gane obtendrá la victoria. Del mismo modo, si juegas un partido a tres sets, el jugador que consiga dos sets ganará el partido y si juegas un partido a cinco sets, necesitarás ganar tres sets para obtener la victoria.

● Puntuación

En un juego normal se puntúa de la siguiente manera:

Ningún punto = 0 (cero)	1 punto = 15	2 puntos = 30	3 puntos = 40

El juego termina cuando se consigue el cuarto punto.

● Iguales y ventaja

Cuando ambos jugadores han puntuado tres veces y el marcador está empatado con 40 puntos, se denomina “iguales”. El jugador que consiga el siguiente punto estará más cerca de la victoria y, por lo tanto, tendrá “ventaja”. Si el jugador con ventaja se anota un punto, ganará el juego. Por el contrario, si el contrincante es el que consigue el punto, el marcador volverá a “iguales”.

● Tie-break

Por ejemplo, si en un partido a un set y dos juegos ambos jugadores han ganado dos juegos, jugarán el tie-break (o juego de desempate) para decidir el ganador. El primero que consiga siete puntos en este juego se llevará la victoria. Si los jugadores empatan a seis puntos, estarán “iguales” y deberán seguir jugando hasta que un jugador gane dos puntos seguidos.



La pantalla de juego



Comenzar a jugar

Para iniciar un juego, consulta la sección Comenzar un partido P. 34, elige los personajes y el tipo de partido.



La pantalla de juego

Tu personaje se moverá automáticamente hacia la pelota, pero también podrás moverlo con ✚. Mueve el Wii Remote en el momento preciso para golpear la pelota. Cuando utilices el Nunchuk, muévelo con ◎.



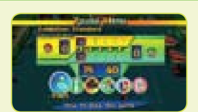


Resultados del partido

Cuando termine un partido, la pantalla de resultados del partido reportará el número de sets y juegos ganados. Si oprimes Ⓐ, podrás elegir entre regresar al Menú principal P. 33 o jugar de nuevo.

Menú de pausa

Oprime ① para pausar el juego y mostrar el Menú de pausa. El contenido de este menú puede variar dependiendo de los modos de juego. Oprime ① or Ⓑ para regresar al juego.



Reglas	Contiene las reglas del partido en curso.
Control	Contiene los controles básicos del juego.
Cámara	Cambia los tipos de cámara. También podrás hacerlo durante el juego si oprimes ②. **Cámara fija**: Muestra la pista entera desde una posición fija ubicada detrás del jugador. **Cámara móvil**: Muestra una vista cercana al personaje del jugador.
Controles	Te permite cambiar el tipo de control P. 42.
Finalizar juego	Te permite finalizar la partida y volver al Menú principal.
Guardar	Te permite guardar la partida.
Emparejamientos	Muestra los emparejamientos de el torneo.



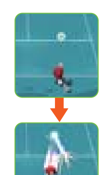
Servicio y resto

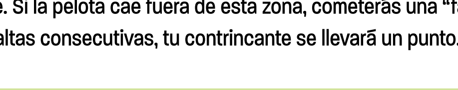
Haz un servicio para comenzar el juego, y cuando tu contrincante te lo devuelva, asegúrate de mover el Wii Remote en el momento preciso para golpear la pelota.

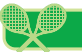


Servicio

Mueve a tu personaje hacia la izquierda o derecha con ✚ o ◎ para cambiar la posición de tu personaje. Mueve el Wii Remote hacia arriba para lanzar la pelota, y mientras esté en el aire, mueve el Wii Remote de nuevo para realizar el servicio. El tipo de servicio dependerá del golpe que des P. 37. Cuando sirvas, tendrás que lanzar la pelota en diagonal hacia el campo de tu contrincante. Si la pelota cae fuera de esta zona, cometerás una "falta". Si cometes dos faltas consecutivas, tu contrincante se llevará un punto.

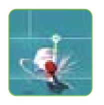






Hacer un resto

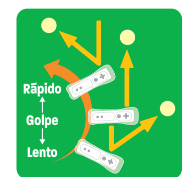
Mueve el Wii Remote cuando se acerque una pelota para devolverla. Al igual que en el servicio, el tiro que hagas dependerá de cómo muevas el Wii Remote. Cuando regreses un servicio, golpea la pelota después de que haya botado.



Tu personaje se tirará en plancha automáticamente cuando la pelota esté alejada. Cuando tu tipo de control P. 42 sea Manual, también podrás tirarte en plancha al oprimir ⊕ o ⊖ mientras mueves el Wii Remote.

Dirección y potencia del golpe

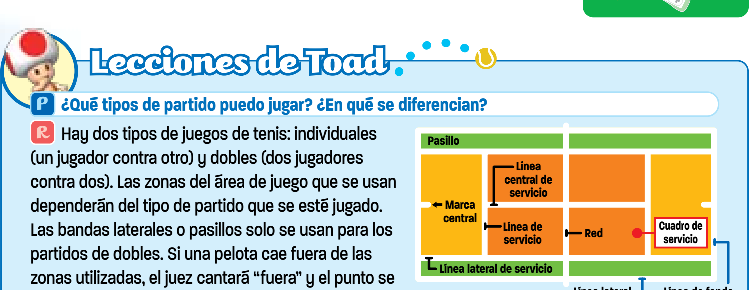
La dirección en la que se devuelve un servicio depende del momento en que se dé el golpe. Mueve rápidamente el Wii Remote para dar un golpe fuerte. En lugar de hacer un movimiento largo, hazlo corto y rápido.



Lecciones de Toad

P ¿Qué tipos de partido puedo jugar? ¿En qué se diferencian?

R Hay dos tipos de juegos de tenis: individuales (un jugador contra otro) y dobles (dos jugadores contra dos). Las zonas del área de juego que se usan dependerán del tipo de partido que se esté jugado. Las bandas laterales o pasillos solo se usan para los partidos de dobles. Si una pelota cae fuera de las zonas utilizadas, el juez cantará "fuera" y el punto se lo llevará el contrincante.





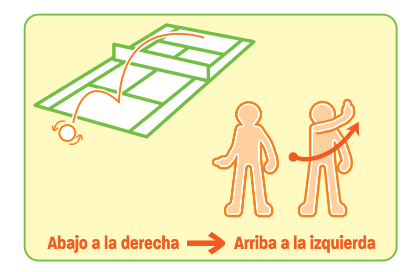
Tipos de golpes

Golpea de distintas formas al mover el Wii Remote de distintas maneras. Los controles se invierten si estás usando el modo zurdo.



Golpe liftado

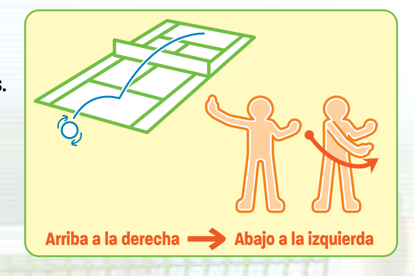
Mueve tu Wii Remote diagonalmente hacia arriba de derecha a izquierda para lanzar un golpe rápido con una trayectoria y rebote altos.
El rastro de la trayectoria se volverá de color naranja.
Mueve tu Wii Remote diagonalmente hacia arriba de izquierda a derecha para dar un revés liftado.





Golpe cortado

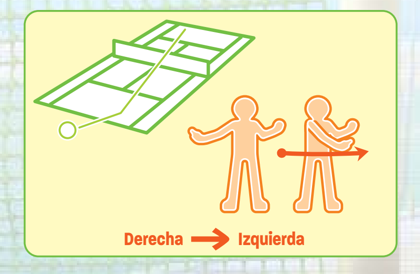
Mueve el Wii Remote en diagonal hacia abajo de derecha a izquierda para dar un golpe lento con trayectoria y rebote bajos.
El rastro de la trayectoria se volverá de color azul.
Mueve el Wii Remote en diagonal hacia abajo de izquierda a derecha para dar un revés cortado.





Golpe directo

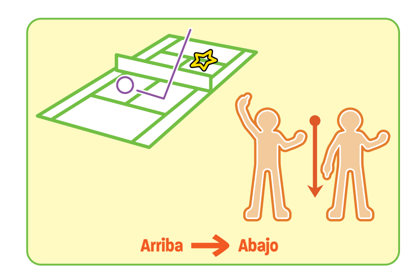
Mueve el Wii Remote en línea recta de derecha a izquierda para dar un golpe rápido con rebote bajo.
El rastro de la trayectoria se volverá verde.
Mueve el Wii Remote de izquierda a derecha para dar un revés directo.





Mate

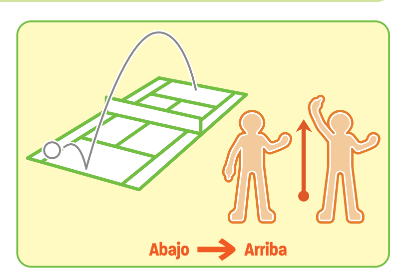
Cuando una pelota va hacia ti con una trayectoria alta, una estrella aparecerá en la pista. Acércate a la estrella y mueve el Wii Remote hacia abajo para dar un golpe de mate. Un mate es un tiro muy veloz y su trayectoria es de color morado.





Globo

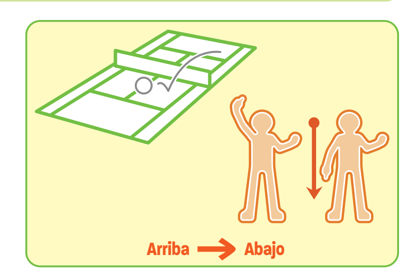
Mueve el Wii Remote hacia arriba para lanzar un globo con una trayectoria muy alta hacia el fondo de la pista.





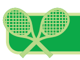
Dejada

Mueve el Wii Remote hacia abajo para dar un golpe dirigido al frente de la pista con una trayectoria muy baja.



Selección de golpes

Elige tu golpe según estén ubicados tus oponentes. Cuando tus oponentes estén cerca de la red, pega un globo sobre sus cabezas. Cuando estén cerca de la línea de fondo haz una dejada.



Golpes especiales

Cuando el indicador de potencia P. 35 esté lleno, podrás lanzar un golpe especial. Hay dos tipos de golpes especiales, el ofensivo y el defensivo, los cuales cambian automáticamente de acuerdo con tu distancia con respecto a la pelota. Debido a que modo fácil es el predeterminado, solo necesitarás mover tu Wii Remote para ejecutar un golpe especial. Ve al menú de controles P. 35 para cambiar esta opción. En el modo Manual, los golpes especiales se activan al mover el Wii Remote mientras oprimes Ⓐ o 🄱.

Si intentas ejecutar un golpe especial ofensivo mientras esté lejos de la pelota, el golpe especial defensivo se ejecutará cuando la opción Auto esté seleccionada en Elegir golpe especial dentro del menú de controles. Cuando la opción sea Manual, mueve el Wii Remote mientras oprimes Ⓐ para activar el golpe especial ofensivo, o mueve el Wii Remote mientras oprimes 🄱 para activar un golpe especial defensivo. Si estás muy alejado de la pelota o no lo haces en el momento preciso, fallarás el golpe.

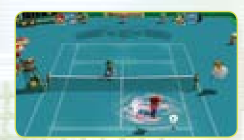
Golpe especial ofensivo

Si te encuentras cerca de la pelota cuando uses un golpe especial, golpearás con fuerza a la pelota y le imprimirás efectos devastadores.



Golpe especial defensivo

Si la pelota está fuera de tu alcance cuando uses un golpe especial, te recuperarás y darás un golpe defensivo que te permitirá devolver prácticamente todo lo que te envíe tu contrincante.



Gestos de provocación

Provoca a tus contrincantes al agitar el Wii Remote cuando la pelota esté en su lado de la pista. Esto podrá disminuir la potencia de tu contrincante.



Modalidades de juego

Elige una modalidad de juego en el Menú principal P. 33. El número de personas que puedan jugar dependerá del modo en el que juegues.

Para que dos o más jugadores puedan entrar al juego, cada uno deberá oprimir Ⓐ en el Wii Remote en la pantalla para elegir personaje.

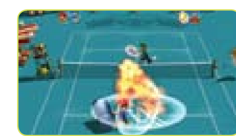
Exhibición

Hasta cuatro jugadores pueden participar en este modo de enfrentamiento. Dependerá de su elección de pista P. 24, el que puedan jugar tenis normal o algo menos usual y al estilo de Mario.

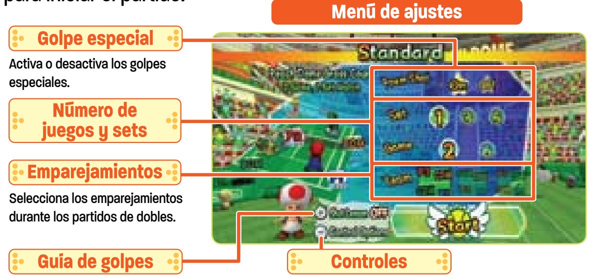


Pista normal

Ajusta el formato del enfrentamiento y juega un partido normal de tenis. Elige una pista al apuntarla y oprime Ⓐ o desplazándote con ✚ o ◎ y oprimiendo Ⓐ. Selecciona Comenzar para iniciar el partido.



Menú de ajustes



Tiro al anillo

Consigue puntos lanzando la pelota a través de los anillos que aparecen en la pista. En cuanto más pequeños sean los anillos, más puntos obtendrás. Si ganas un punto en el juego, obtendrás la mitad de los puntos de anillo de tu contrincante. Gana quien obtenga el número de puntos designados en el menú de ajustes.

Si el juego termina en empate, el jugador que ganó el último punto del juego obtendrá la victoria.

Puntos conseguidos



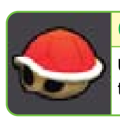


Puntos de anillo acumulados

Duelo de objetos

Aprovecha los objetos que aparecen en la pista durante el partido. Recibirás un objeto si golpeas una de las cajas de objetos con la pelota. El efecto de los objetos que recibas se manifestará la próxima vez que golpees la pelota.


Caja de objetos



Caparazón Koopa rojo
Un caparazón que irá directo a tu contrincante. Si un caparazón rojo te golpea, perderás el equilibrio y tropezarás.



Caparazón Koopa verde
Tres caparazones que saldrán dirigidos en diferentes direcciones. Si un caparazón verde te golpea, perderás el equilibrio y tropezarás.



Plátano
Una cáscara de plátano que hará que te resbales si la pisas.



Champiñón
Un champiñón que aumentará tu velocidad por unos instantes.



Estrella
Una estrella que aumentará tus habilidades y te volverá invulnerable por unos instantes.



Rayo
Una descarga que encogerá a tu rival y disminuirá sus habilidades.



Torneo

Pon a prueba tus habilidades contra las de otros jugadores e intenta conseguir el campeonato en este modo de un jugador. Elige el tipo de torneo en el que participarás. Si ganas el torneo, obtendrás un trofeo y podrás participar en torneos nuevos. Podrás guardar tu avance dentro del torneo al final de cada partido.



Minijuegos

Estos son juegos relacionados con el tenis en los que pueden participar hasta cuatro jugadores. Puedes especificar el nivel de dificultad que prefieras. También puedes especificar el límite de tiempo cuando juegan dos o más jugadores.



Continuar

Para continuar con una partida previa, selecciona el archivo y oprime Ⓐ para confirmar.



Resultados

Ve los resultados de todos los modos de juego.



Opciones

Ajusta los parámetros del juego.

Música	Activa o desactiva la música del juego.
Controles	Elige un tipo de control Fácil, Normal, Técnico o Manual.
Datos	Aquí podrás borrar todos los datos guardados. ¡Ten cuidado! Una vez que borres los datos, no podrás recuperarlos.

Controles

Golpe especial	Elige activar los golpes especiales de manera automática o manual.
Elegir golpe especial	Si el parámetro es Auto, podrás elegir el tipo de golpe especial que quieras según lo requiera la situación.
Tirarse en plancha	Si el parámetro es Auto, te tirarás en plancha de manera automática cuando la pelota esté lejos de ti.